

A black and white illustration of a young boy, the Paperboy character, riding a kick scooter. He is wearing a cap and a uniform. Several rolled-up newspapers are flying through the air around him, some with the word 'un' visible on their front pages. The background is a simple, light-colored surface.

SEGATM
GAME GEARTM

PAPERBOYTM

TENGEN

WARRANTY

Tengen reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice.

Tengen makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software programme, which is provided "as is"), return it in its original condition to the point of purchase.

GARANTIA

Tengen se reserva el derecho de efectuar mejoras al producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso.

Tengen no otorga ninguna garantía, ya sea expresa o implícita, respecto de este manual, su calidad, comerciabilidad o adecuación para un fin en particular.

Si surge algún desperfecto en el producto en sí (o sea, no en el programa de software, el cual se suministra "tal como está") durante el periodo limitado de garantía de noventa días, favor de devolverlo en sus condiciones originales al lugar de compra.

GARANTIE

Tengen behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit und ohne Vorankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

Tengen gibt keine direkte oder indirekte Garantie für das Handbuch, seine Qualität, seine Verkäuflichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Falls innerhalb der Garantiezeit von 90 Tagen ein Defekt am Produkt selbst auftritt (d.h. nicht am Software-Programm), bringen Sie es, so wie es ist, zu dem Geschäft zurück, wo Sie es gekauft haben.

GARANTI

Tengen förbehåller sig rätten att utöfra förbättringar av den i handboken beskrivna produkten, vid valfri tidpunkt ut utan varsel.

Tengen lämnar ingen garanti, antingen direkt eller indirekt, beträffande denna handbok, dess kvalitet, säljbarhet och lämplighet för ett särskilt ändamål. Om en bristfällighet uppstår i själva produkten (dvs inte i programvaran, som förses "as is") under de 90 dagar som utgör perioden för den begränsade garantin, återlämnar den till inköpsstället i ursprungligt skick.

GARANTIE

Tengen se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans préavis. Tengen ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières.

Si le produit lui-même (c.à.d. non pas le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 90 jours de la limite de garantie, rappelez-le dans son état d'origine à votre revendeur.

GARANTIE

Tengen eihoudt zich het recht voor om het product zoals beschreven in de handleiding te verbeteren en dit op eender welk ogenblik en zonder voorafgaandelijk bericht.

Tengen biedt geen uitdrukkelijke noch impliciete garanties wat deze handleiding betreft, de kwaliteit ervan, de verkoopbaarheid of geschiktheid voor eender welk bijzonder doeleind.

Als, tijdens de beperkte-garantieperiode van 90 dagen, een defect optreedt in het product zelf (d.i. niet in het software programma, dat wordt geleverd "zoals het is"), bezorg het dan in zijn oorspronkelijke toestand terug aan het aankooppunt.

GARANZIA

La Tengen si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualunque momento e senza obbligo di preavviso.

La Tengen non fornisce garanzie espresse o implicite rispetto al presente manuale, la sua qualità commerciabilità o adeguatezza per qualunque scopo particolare.

Qualora si verificassero difetti nel prodotto stesso (cioè non il programma di software, che viene fornito "come è") durante il periodo della garanzia limitata di novanta giorni, si prega di restituirlo nelle sue condizioni originali al rivenditore.

TAKUU

Tengen pidättää oikeuden parantaa tässä käsikirjassa kuvattua tuotetta, milloin tahansa ja ilmoittamatta.

Tengen ei anna mitään lakuita mitä tulee tähän käsikirjaan, sen laatuun, kaupallisuteen tai sopivuuteen mihinkään erityiseen tarkoitukseen.

Jos jollain vikaa ilmenee 90-päivän rajoitetun takuun aikana itse tuotteessa (tämä ei siis tarkoita ohjelmaa, mikä tarjotaan "nykyisillään ollen"), palauta se alkuperäisessä kunnossa ostopaikkaan.

STARTING UP

1. Set up your Sega Game Gear System as described in its instruction manual.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert this cartridge into the Game Gear unit.
3. Turn the power switch ON. In a few moments the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega cartridge.

Note: This game is for one player only.

① Insert Sega Cartridge

VORBEREITUNG

1. Schließen Sie ihr Sega Game Gear-Steuergerät wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielkassette ein.
3. Stellen Sie den Netzschalter auf "ON". Kurz darauf erscheint der Titelschirm.
4. Wenn der Titelschirm nicht erscheint, stellen Sie den Netzschalter noch einmal auf "OFF". Überprüfen Sie, ob das Steuergerät richtig angeschlossen und die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschalter dann wieder auf "ON".

Wichtig: Stellen Sie den Netzschalter vor jedem Einschoben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf "OFF".

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

① Sega-Spielkassette einlegen

MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'emploi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche Sega.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Installez la cartouche Sega

PUERTA EN FUNCIONAMIENTO

1. Prepare su sistema Sega Game Gear como se indica en el manual de instrucciones.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada y luego introduzca este cartucho en la unidad Game Gear.
3. Conecte la alimentación y, una vez transcurridos varios segundos, aparece la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté bien preparado y de que el cartucho esté bien introducido. Luego, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Antes de introducir o extraer el cartucho Sega, cerciórese de que la alimentación esté desconectada.

Nota: Este juego es para un jugador solamente.

① Introduzca el cartucho Sega

PREPARATIVI

1. Montate il vostro sistema Sega Game Gear come descritto in questo manuale di istruzioni.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite questa cartuccia nell'unit Game Gear.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accendete che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco per un solo giocatore.

① Inserite la cartuccia Sega

FÖRBEREDELSE FÖR SPELSTART

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas spelmodul.
2. Kontrollera att strömbrytaren har slagits ifrån. Sätt sedan i spelkassetten i spelmodulen.
3. Sätt till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikskärmen på bildskärmen.
4. Sätt ifrån strömbrytaren när rubrikskärmen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Sätt igen till strömbrytaren.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts in i spelmodulen.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

① Skjut in spelkassetten

STARTEN

1. Maak je Sega Game Gear System klaar zoals beschreven staat in de handleiding.
2. Zorg ervoor dat de Game Gear UIT staat. Doe dan de cassette in de Game Gear.
3. Zet de Game Gear AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen Titelscherm ziet, moet je de Game Gear weer UIT zetten. Kijk na of alles goed is aangesloten en zet de Game Gear weer AAN.

Belangrijk: Zorg er altijd voor dat de Game Gear UIT staat voor je er een cassette in stopt of uit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

① Stop de Sega cassette erin

ALOITUS

1. Aseta Sega Game Gear-järjestelmä toimintavalmiksi, kuten sen käyttöohjeissa neuvotaan.
2. Varmista, että virtakytkin on pois toiminnasta (OFF). Aseta sen jälkeen tämä kassetti Game Gear-laitteeseen.
3. Kytkie virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuva ruutu tulee esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuva ruutu ei tule esiin, kytkie virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmä on asetettu kunnollisesti sisään. Kytkie sen jälkeen virtakytkin uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää tietoa: Pidä aina huolta siitä, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat Sega-kasetin sisään tai otat sen pois.

Huom: Tätä peliä voi pelata ainoastaan yksi pelaaja.

① Aseta Sega-kasetti sisään



INTRODUCTION

It's the start of a new day, the birds are chirping, and that familiar "THWAP" sound can only mean one thing – you're beginning a day of delivering newspapers as a loyal and dedicated Paperboy! While this may seem like a simple job, you'll soon learn that it'll take all of your bike riding skills just to make it through your paper route in the chaotic world of suburbia. At the end of each day, your mean ol' boss will evaluate your performance. If you do well, you get to wake up early the next day, and do it all over again, until you complete one full week. If you don't – you can always find a job tossing burgers!

GETTING STARTED

When you first turn on your Game Gear, the game will go to the title screen and then through a demo of the game. To begin the game, press the START button.

The next screen lets you turn the music off or on. It also asks you to pick the street where you'll be delivering papers: Easy Street, Middle Road or Hard Way. (It doesn't take a rocket scientist to figure out which is more difficult.)



EINLEITUNG

Ein neuer Tag beginnt, die Vögel zwitschern, und dieses vertraute "FLAPP"-Geräusch kann nur eins bedeuten – daß du auch diesen Tag mit dem Austeilen von Zeitungen beginnst. Du bist der zuverlässige, einsatzfreudige Zeitungsjunge, der Paperboy! Das hört sich zwar nach einem einfachen Job an, aber du wirst schnell merken, daß du all dein Geschick beim Radfahren brauchst, um deine Zeitungstour in der chaotischen Vorstadt erfolgreich abzuschließen. Am Ende jedes Tages wird dein mieser alter Boss deine Leistung beurteilen. Wenn du deine Sache gut gemacht hast, stehst du am nächsten Tag früh auf und fängst wieder von vorne an. Hast du versagt, dann kannst du dich immer noch nach einem Job in einer Hamburgerbude umsehen!

SPIELBEGINN

Wenn du dein Game Gear einschaltest, erscheint zuerst der Titelbildschirm, dann das Spiel demonstriert. Um das Spiel zu beginnen, den START-Knopf drücken.

Auf dem nächsten Bildschirm kannst du die Musik ein- oder ausschalten. Außerdem wirst du aufgefordert, die Straße zu wählen, in der du die Zeitungen austeilen willst: Easy Street (Leichte Straße), Middle Road (Mittelstraße) oder Hard Way (Harter Weg). (Du brauchst kein Raketenexperte zu sein, um herauszufinden, welche davon die schwerste ist.)

INTRODUCTION

C'est un nouveau jour qui commence, les oiseaux gazouillent et le bruit familier des journaux qui atterrissent sur le paillasson ne trompe pas. Vous débutez cette journée en distribuant des journaux, comme un Paperboy (Livreur) consciencieux et loyal! Cela peut vous paraître simple, mais vous découvrirez bien vite qu'il vous faudra toutes vos compétences de cycliste pour réussir à livrer vos journaux dans le monde chaotique de la banlieue. A la fin de la journée, votre vieux patron un peu radin évaluera votre performance. Si vous avez bien réussi, vous pourrez vous lever tôt le lendemain et recommencer. Si vous échouez, vous trouverez bien un petit boulot comme vendeur de hamburgers!

DEMARRAGE

Lorsque vous allumez votre Game Gear, le jeu ira directement à l'écran titre et commencera une démonstration. Pour commencer à jouer, appuyez sur le bouton START.

L'écran suivant vous permet d'activer ou de désactiver la musique et de choisir la rue où vous allez distribuer vos journaux. Vous pouvez choisir entre Easy Street (Rue Facile), Middle Road (Route du Milieu) ou Hard Way (Passage Difficile). Le nom des rues vous donne une idée de la difficulté de votre mission.

INTRODUCCION

Es el comienzo de un nuevo día, los pájaros gorjean y ese sonido familiar "PLAF" sólo puede significar una cosa – estás empezando tu tarea diaria como un leal y dedicado repartidor de periódicos! Aunque puede parecer un trabajo sencillo, pronto te darás cuenta de que necesitarás toda tu destreza montando en bicicleta para completar con éxito tu ruta de papel en el caótico mundo de Suburbia. Al final de cada día, tu tacaño y viejo jefe evaluará tu trabajo. Si lo haces bien, te levantarás temprano al día siguiente y lo harás de nuevo, hasta que completes una semana. Si no – ¡siempre puedes encontrar un trabajo empanando hamburguesas!

EMPEZANDO

Cuando enciendes por primera vez tu sistema Game Gear, aparecerá la pantalla de títulos y luego habrá una demostración del juego. Para empezar pulsa el botón START.

La siguiente pantalla te permite activar o desactivar la música. También te pide que selecciones la calle donde repartirás los periódicos: Easy Street (Facil), Middle Road (Mediana) o Hard Way (Dificil). Los nombres de las calles te dan una idea de la dificultad de la ruta.

INTRODUZIONE

E' il primo mattino e gli uccelli già cinguettano. Il familiare tonfo può significare una sola cosa - che stai cominciando una giornata di consegne di giornali, da bravo e appassionato Paperboy! Anche se questo sembra un lavoretto facile, imparerai presto che ci vorranno tutte le tue abilità di ciclista solo per riuscire a fare il tuo tragitto nel caotico mondo suburbano. Alla fine di ogni giorno, il tuo padrone taccagno valuterà la tua prestazione. Se vai bene, potrai alzarti presto il giorno dopo e ricominciare tutto da capo, e così via fino a completare una settimana intera. Se non riesci a far bene - puoi sempre trovarli un altro lavoro a cuocere amburgher!

AVVIO

Quando accendi il tuo Game Gear, il gioco va sulla videata titolo e poi in dimostrazione. Per iniziare a giocare, premi il bottone AVVIO (START).

La videata che segue ti permette di accendere o spegnere la musica. Inoltre, qui ti viene chiesto di scegliere la strada dove andare a consegnare i giornali: Easy Street (Via Facile), Middle Road (Strada Media) o Hard Way (Viale Difficile). [Non occorre essere uno scienziato spaziale per capire quale è quella più dura.]

INTRODUKTION

Det är början på en ny dag, fåglarna kvittrar, och det bekanta "THWAP"-ljudet kan bara betyda en sak - du påbörjar en dag genom att leverera tidningar som en lojal och engagerad tidningspojke! Fastän det verkar vara ett lätt jobb kommer du snart att märka att du behöver all din cykelskicklighet för att ta dig igenom din tidsningsrunda i den kaotiska förortsvärlden. Vid varje arbetsdags slut kommer din elaka gamla boss att bedöma hur du sköter dig. Om du gör bra ifrån dig kan du vakna upp tidigt nästa dag och göra om samma sak igen, tills du har fullgjort en vecka. Om du inte gör bra ifrån dig kan du ju alltid hitta ett jobb som hamburgervändare!

ATT STARTA

När du först slår på ditt Game Gear kommer spelaren att gå till titelskärmen, och sedan går det igenom en demonstration av spelet. Du trycker på START-knappen för att starta spelet.

Nästa skärm ger dig möjlighet att starta och stänga av musiken. Den frågar dig också på vilken gata du vill leverera tidningar: Easy Street (Enkla Gatan), Middle Road (Mellanvägen) eller Hard Way (Svåra Gatan). (Det behövs ingen raketvetenskapsman för att lista ut vilken som är svårast.)

INLEIDING

Een nieuwe dag breekt aan, de vogels fluiten en dat bekende rinkelend geluid kan maar één ding betekenen - je bent een gefrouwe en toegewijde krantenjongen en begint een nieuwe dag met kranten bezorgen! Dat lijkt misschien een makkelijk baantje, maar je komt er al gauw achter dat je al je behendigheid op je fiets nodig hebt op je dagelijkse route door deze warboel. Aan het eind van de dag beoordeelt je krentenige baas je werk. Als je het goed doet, kun je morgenvroeg weer overnieuw beginnen, totdat je de hele week afgemaakt hebt. Als je het niet goed doet moet je maar een baantje als straatveger zoeken!

OPSTARTEN

Als je je Game Gear aanzet, krijg je eerst het titelscherm en dan komt er een demonstratiespel. Druk op START om het spel te beginnen. Op het volgende scherm kun je de muziek aan- en uitzetten.

Hier wordt er ook aan je gevraagd om te kiezen waar je de kranten wilt bezorgen: Makkelijke straat, Middelmatige laan en Moelijke weg. (Je hoeft geen professor te zijn om te snappen welke straat het moeilijkst is!)

JOHDANTO

Uusi päivä sarastaa, linnut sirkuttavat ja tuo tuttu "THWAP" ääni merkitsee vain yhtä asiaa - olet aloittamassa lehtienjaon uskollisena ja ahkerana Paperboy'na! Se saattaa vaikuttaa yksinkertaiselta hommalta, mutta pian huomaat, että tarvitset kaiken pyöranajotaitosi päästäksesi lehtienjakoreitiltä läpi esikaupungin sekasortoisessa maailmassa. Kunkin päivän päätteeksi pikkumainen pomosi arvioi suoritustesi. Jos menestyl hyvin, sinun on herättävä aikaisin seuraavana päivänä ja tehtävä kaillo uudelleen, kunnes olet tehnyt yhden viikon. Jos et menesty - aina on mahdollisuus löytää työtä jauhelihapölvien palstajana!

ALOITUS

Pantuaasi virran päälle Game Gear laitteeseen nimenäyttöä seuraava pelin havainnollinen esitys. Aloittaaksesi pelin paina STARTTI-painiketta.

Seuraavassa ruudussa voit panna musiikin pois päältä tai päälle. Sinun on myös valittava se katu, millä jaat lehtiä: Easy Street (Helppo Katu), Middle Road (Keskite) tai Hard Way (Vaikea tie). (Et tarvita ohjusten asiantuntijaa ottamaan selvälle, mikä niistä on vaikein.)

TAKE CONTROL

1. Direction Button (D-Button)
 - * Press UP to accelerate.
(Note: To maintain top speed, you must continue to press UP. Once you let go, you'll gradually slow down to minimum speed).
 - * Press DOWN to brake.
 - * Press LEFT or RIGHT to move slowly left or right.
 - * Press DIAGONALLY LEFT or RIGHT to move quickly left or right.
2. Start Button
 - * Press to start game.
 - * Press to pause the game; press again to resume play.
(Note: You may not be able to pause the game after you've crashed. Just wait for the next life to start, then press START to pause).
3. Button 1 or 2
 - * Press to throw paper.

DIE STEUERUNG

1. Richtungsknopf (D-Knopf)
 - * Zum Beschleunigen HOCH drücken. (Hinweis: Um die Höchstgeschwindigkeit beizubehalten, müßt du HOCH gedrückt halten. Sobald du losläßt, wirst du immer langsamer, bis du die niedrigste Geschwindigkeit erreicht hast.)
 - * Zum Bremsen RUNTER drücken.
 - * Für eine langsame Wende nach links oder rechts LINKS oder RECHTS drücken.
 - * Für schnelle Links- oder Rechtskurven DIAGONAL LINKS oder RECHTS drücken.
2. Startknopf
 - * Zum Spielbeginn drücken.
 - * Zum Unterbrechen des Spiels drücken. Durch erneutes Drücken wird das Spiel wieder aufgenommen.
(Hinweis: Wenn du einen Unfall hattest, kannst du das Spiel möglicherweise nicht unterbrechen. Warte einfach auf das nächste Leben und drücke dann START zum Unterbrechen).
3. Knopf 1 oder 2
 - * Drücken, um die Zeitungen zu werfen.

LES COMMANDES

1. Bouton directionnel (Bouton-D)
 - * Appuyez vers le HAUT pour accélérer.
(Remarque: Si vous voulez vous déplacer à la vitesse maximum, vous devez continuer d'appuyer vers le HAUT. Si vous relâchez votre pression, vous ralentirez et retournerez à la vitesse minimale).
 - * Appuyez vers le BAS pour freiner.
 - * Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE pour vous déplacer lentement vers la gauche ou la droite.
 - * Appuyez sur le Bouton-D EN DIAGONALE vers la GAUCHE ou la DROITE pour vous déplacer rapidement vers la gauche ou la droite.
2. Bouton Start
 - * Appuyez sur le Bouton Start pour commencer le jeu.
 - * Utilisez ce bouton pour interrompre/repandre le jeu.
(Remarque: Vous ne pouvez peut-être pas pauser le jeu si vous venez d'avoir un accident. Attendez que votre nouvelle vie commence, et appuyez sur le Bouton START pour pauser le jeu).
3. Bouton 1 ou 2
 - * Appuyez sur l'un ou l'autre de ces boutons pour lancer les journaux.

TOMA DE CONTROL

1. Botón Direccional (Botón-D)
 - * Pulsa arriba para acelerar.
(Nota: Para mantener la máxima velocidad sigue apretando el botón hacia arriba. Una vez que dejas de presionarlo, tu velocidad irá disminuyendo hasta el mínimo).
 - * Pulsa abajo para frenar.
 - * Pulsa izquierda o derecha para moverte despacio en dicha dirección.
 - * Pulsa izquierda o derecha diagonalmente para moverte en esa dirección con rapidez.
2. Botón Start
 - * Pulsalo para iniciar el juego.
 - * Pulsalo para detener el juego; pulsalo otra vez para reiniciarlo.
(Nota: Puede que no seas capaz de usar pausa después de una caída o choque. Simplemente espera hasta que la siguiente vida se inicie, luego pulsa Start para detener el juego).
3. Botones 1 y 2
 - * Pulsalos para arrojar los periódicos.

PRENDI I COMANDI

- Bottone Direzionale (Bottone D)**
 - Premi SU per accelerare.
(Nota: Per mantenere la velocità massima, devi continuare a premere SU. Quando lasci, rallenti gradualmente fino alla velocità minima).
 - Per frenare, premi GIÙ.
 - Premi SINISTRA o DESTRA per muoverti lentamente a sinistra o a destra.
 - Premi SINISTRA o DESTRA DIAGONALMENTE per muoverti rapidamente a sinistra o a destra.
- Bottone di Avvio**
 - Premi per avviare il gioco.
 - Premi per fare la pausa; premi di nuovo per riprendere a giocare.
(Nota: Quando cadi, potresti non essere in grado di fare la pausa. Aspetta che inizi la nuova vita, poi premi AVVIO (START) per fare la pausa).
- Bottone 1 o 2**
 - Premi per lanciare il giornale.

TA KONTROLL

- Riktningssknapp (D-knapp)**
 - Tryck UP (upp) för att accelerera.
(Obs: För att bibehålla toppfart måste du fortsätta att trycka på UP. Så snart du släpper taget kommer du successivt att sakta ned till minimifart.)
 - Tryck på DOWN (ner) för att bromsa.
 - Tryck på LEFT (vänster) eller RIGHT (höger) för att förflytta dig sakta mot vänster eller höger.
 - Tryck på DIAGONALLY LEFT (diagonalt vänster) eller RIGHT för att förflytta dig snabbt till vänster eller höger.
- Startknappen**
 - Tryck för att starta spelet.
 - Tryck för att sätta spelet på paus; tryck igen för att återvända till spel.
(Obs: Det kan vara så att du inte kan sätta spelet på paus efter det att du har kraschat. Invänta bara starten på nästa liv, och tryck på START för att sätta på paus.)
- Knapp 1 eller 2**
 - Tryck för att kasta tidning.

NEEM HET BESTUUR IN HANDEN

- Richtinggevende knop (D-knop)**
 - Druk op UP (BOVEN) om sneller te gaan.
(Let op: Om op topsnelheid te blijven, moet UP ingedrukt blijven. Als je UP loslaat, ga je steeds langzamer totdat je met de laagste snelheid gaat.)
 - Druk op DOWN (ONDER) om te remmen.
 - Druk op LEFT (LINKS) of RIGHT (RECHTS) om langzaam naar links of naar rechts te bewegen.
 - Druk DIAGONALLY LEFT or RIGHT (DIAGONAAL LINKS of RECHTS) om snel naar links of rechts te bewegen.
- De START knop.**
 - Wordt ingedrukt om het spel te beginnen.
 - Wordt ingedrukt om het spel te onderbreken; druk er weer op om met het spel door te gaan. (Let op: Na een botsing, kun je waarschijnlijk het spel niet onderbreken. Wacht even totdat het volgende leven begint, druk dan weer op START om te onderbreken.)
- Knoppen 1 of 2**
 - Worden ingedrukt om een krant te gooien.

KONTROLLOINTI

- Suuntapainike (D-painike)**
 - Paina YLOS kiihdyttääksesi.
(Huom: Pitaaksesi huippunopeuden yllä sinun on jatkuvasti painettava YLOS. Kun päästät irti, nopeutesi hidastuu väkellen minimiin.)
 - Paina ALAS jarruttaaksesi.
 - Paina VASEMMALLE tai OIKEALLE liikkuaaksesi hitaasti vasemmalle tai oikealle.
 - Paina VINOSTI VASEMMALLE tai OIKEALLE liikkuaaksesi nopeasti vasemmalle tai oikealle.
- Startipainike**
 - Paina aloittaaksesi pelin.
 - Paina tauottaaksesi peliä; paina uudelleen jatkaaksesi peliä.
(Huom: Voi olla, ettet voi tauottaa peliä yhteenötömyyksen jälkeen. Odota seuraavan elinajan alkua, sitten paina STARTTIA tauottaaksesi.)
- Painike 1 tai 2**
 - Paina heittäaksesi lehden.

PLAYING THE GAME

You begin the game with ten customers (who live in brightly coloured houses) and ten non-subscribers (dark coloured houses). At the start of each day, you'll see a map of your route that shows subscriber houses (grey roofs) and non-subscriber houses (dark roofs).

Score points by delivering papers to your customers' mail-boxes or porch. If you miss these targets, they'll drop their subscriptions the next day! Losing all ten customers will get you fired and the game ends. However, each day you manage to deliver to ALL your customers, you'll earn a Perfect Delivery Bonus and if you've previously lost any of your customers, you'll get one of them back as a re-subscriber.

BREAKAGE BONUS. You can also collect additional bonus points by breaking non-subscribers' windows, hitting garbage cans, lamps, bushes, tombstones and various other things.

COLLISIONS. You start the game with four lives. Do your best to avoid all obstacles that get in your way. 'Cause if you don't, you'll crash and fall off your bike and lose a life.

RESTOCKING. You can carry a maximum of 10 papers at a time. Ride over extra bundles along the way to restock.



DAS SPIEL

Du beginnst das Spiel mit zehn Kunden (die in leuchtend bunten Häusern wohnen) und zehn Nicht-Abonnenten (in dunklen Häusern). Zu Beginn jedes Tages siehst du eine Karte deiner Route, in der die Häuser deiner Abonnenten (graue Dächer) und der Nicht-Abonnenten (dunkle Dächer) angezeigt sind.

Du erzielst Punkte, indem du die Zeitungen an der Haustür oder im Briefkasten deiner Kunden ablegst. Wenn du daneben trittst, kündigen sie am nächsten Tag ihr Abonnement! Hast du alle zehn Kunden verloren, wirst du entlassen, und das Spiel ist zu Ende. Für jeden Tag, an dem du die Zeitungen an ALLE Kunden korrekt ausliefst, erhältst du einen "Bonus für perfektes Ausliefern". Hastest du vorher Kunden verloren, dann nimmst du jeweils einen das Abonnement wieder auf.

ZERSTÖRUNGSBONUS: Du kannst außerdem zusätzliche Bonuspunkte erreichen, indem du die Fenster von Nicht-Abonnenten einschlägst und Mülltonnen, Lampen, Büschen, Grabsteinen und einigen anderen Dingen Tritte und Schläge verpaßt.

KOLLISIONEN: Du beginnst das Spiel mit vier Leben. Versuche dein Bestes, um Hindernissen auszuweichen. Bei einem Zusammenstoß fällst du nämlich vom Fahrrad und verlierst ein Leben.

NEUER VORRAT: Du kannst immer nur 10 Zeitungen auf einmal tragen. Du kannst aber auf dem Weg weitere Bündel aufnehmen, indem du darüberfährst.

LE JEU

Lorsque le jeu commence vous verrez apparaître un écran qui vous montrera les dix abonnés (maisons colorées) et les dix non-abonnés (maisons sombres) à votre journal. Au début de chaque jour, vous verrez une carte de votre itinéraire montrant les maisons des abonnés (toits gris) et des non-abonnés (toits sombres).

Votre score augmente lorsque vous livrez les journaux dans la boîte aux lettres, ou sous le porche de vos clients. Mais attention, si vous manquez ces cibles, ils annuleront leur abonnement le jour suivant! Si vous perdez les dix abonnés, vous serez renvoyé et le jeu se terminera. Par contre, si vous arrivez à satisfaire TOUTS vos abonnés, vous gagnerez des points de bonus, récompensant le parfait livreur, et si vous aviez perdu l'un de vos clients, il renouvellera son abonnement.

BONUS CASSE : Vous pouvez aussi collectionner des points de bonus en cassant les fenêtres des non-abonnés, en heurtant des poubelles, des réverbères, des buissons, des pierres tombales et autres.

COLLISIONS: Vous commencez le jeu avec quatre vies. Faites de votre mieux pour éviter tous les obstacles que vous trouvez sur votre route. Parce que si vous ne le faites pas, vous aurez un accident, vous tomberez de vélo et vous perdrez une vie.

REAPPROVISIONNER: Vous ne pouvez porter que 10 journaux à la fois. Mais ne désespérez pas, vous pouvez ramasser d'autres paquets sur votre route pour vous réapprovisionner.

JUGANDO

Empiezas el juego con diez clientes y diez no subscriptores (que viven en casas de colores brillantes) y diez no subscriptores (que viven en casas oscuras). Al comienzo de cada día verás un mapa de ruta que te muestra las casas de los subscriptores del periódico (tejados grises) y los no subscriptores (tejados oscuros).

Gana puntos llevando el periódico a los buzones o porches de las casas de tus clientes. Si no depositas el periódico en el buzón o en la puerta principal, ¡tus clientes ratificarán la suscripción! Al perder los diez clientes quedarás despedido y el juego se termina. Sin embargo, cada día que repartes a TODOS tus subscriptores, obtienes un Bono de Reparto Perfecto y si habías perdido alguno de tus clientes, uno de ellos volverá a subscribirse.

PUNTOS POR DAÑOS: También puedes ganar puntos extra por romper las ventanas de los no subscriptores, por dar contra cubos de basura, farolas, arbustos, lápidas y algunas otras cosas.

CHOQUES: Empiezas el juego con cuatro vidas. Haz lo posible por evitar todos los obstáculos que se cruzan en tu camino. Porque si no, chocarás, te caerás de la bici y perderás una vida.

PROVISIÓN: Puedes llevar un máximo de 10 periódicos a la vez. Pasa por encima de los fardos extra que encontrarás a lo largo de tu ruta para reponer la provisión de periódicos.

ESECUZIONE DEL GIOCO

Inizi a giocare con dieci clienti (che abitano in case dai colori luminosi) e dieci non abbonati (case scure). All'inizio di ogni giornata, vedrai una mappa del percorso che indica le case degli abbonati (tetti grigi) e le case dei non abbonati (tetti scuri).

I punti li fai consegnando i giornali mettendoli nelle cassette dalla posta dei clienti o tirandoli sul pianerottolo. Se sbagli questi bersagli, i clienti l'indomani cancelleranno l'abbonamento! Se perdi tutti e dieci i clienti, vieni licenziato e il gioco finisce. Comunque, ogni giorno che riesci a consegnare a TUTTI i clienti, ottieni un premio di Consegna Perfetta, e se avevi perso dei clienti in precedenza, ne riprendi uno rimborsato.

PREMIO ROTTURA. Puoi anche raccogliere altri punti premio rompendo le finestre dei non abbonati, colpendo i bidoni della spazzatura, i lampioni, i cespugli, le lapidi e svariato altre cose.

COLLISIONI. Inizi il gioco con quattro vite. Fai del tuo meglio per evitare tutti gli ostacoli che si parano davanti. Perché se non lo fai, vai a sbattere e cadi dalla bici perdendo una vita.

RIFORMIMENTO. Puoi portare un massimo di 10 giornali alla volta. Vai su altri pacchi lungo la strada per rifornirti.

HUR MAN SPELAR DETTA SPEL

Du börjar spelet med tio kunder som bor i färgade hus, och tio icke-prenumeranter (mörka hus). Vid varje dags början kommer du att se en karta över din rutt vilken visar prenumerantens (färga) och hus med icke-prenumeranter (mörka) tag.

Ta poäng genom att leverera tidningar till dina kunders bostäder eller veranda. Om du missar dessa mål kommer du att säga upp sina prenumerationer nästa dag! Om du förlorar alla tio kunder kommer du att bli avskedad, och spelet avslutas. Varje dag du lyckas leverera till ALLA dina kunder kommer du däremot att tjäna en Bonus för Perfekta Leveranser, och om du tidigare har förlorat några av dina kunder kommer du att få tillbaka en som återprenumerant.

KROSSARBONUS: Du kan också samla extra bonuspoäng genom att krossa icke-prenumeranters fönster, träffa soptunnor, lampor, buskar, gravstenar och diverse andra prylar.

KOLLISIONER: Du startar varje spel med fyra liv. Gör ditt bästa för att undvika alla hinder som kommer i din väg. Gör du inte det kommer du att krascha och ramla av din cykel, och förlora ett liv.

PÅFYLLNING: Du kan ha med dig maximalt 10 tidningar åt gången. Cykla över extrahögar utmed vägen för att fylla på förrådet.

ZO WORDT HET SPEL GESPEELD

Aan het begin van het spel heb je 10 abonnees die in felgekleurde huizen wonen, en tien niet-abonnees, die in donker uitziende huizen wonen. Bij elke nieuwe dag zie je een kaart met de route van je krantenwijk, waarop de huizen met grijze daken die van je abonnees zijn, die met donkere daken zijn van niet-abonnees.

Je kunt punten halen door de kranten bij je klanten in de bus te doen, of in het portaal te deponeren. Als je daar niet in slaagt zeggen ze de volgende dag hun abonnement af. Als je al je klanten kwijt raakt, word je ontslagen en is het spel afgelopen. Maar als je het voor elkaar krijgt om bij ALLE klanten de krant te bezorgen krijg je bonuspunten voor het perfecte bezorgen en als je eerder klanten bent kwijtgeraakt, krijg je er één terug, die zich weer abonneert.

BONUSPUNTEN VOOR HET BREKEN Je kunt nog meer bonuspunten behalen door de ramen van niet-abonnees in te slaan, en door vuilnisbakken, lantaarns, struiken, grafstenen en dergelijke te raken.

BOTSINGEN. Aan het begin van het spel heb je vier levens. Probeer alle hindernissen die je in de weg staan te omzeilen, anders krijg je een botsing en val je van je fiets af, waardoor je een leven verliest.

OPNIEUW BEVOORRADEN. Je kunt 10 kranten per keer dragen. Om een nieuwe voorraad te krijgen, kun je over bundels kranten die langs de weg liggen rijden.

PELAAMINEN

Pelin alussa sinulla on kymmenen lehden tilaajaa (jotka asuvat kirkkaan värisissä taloissa) ja kymmenen ei-tilaajaa (tummat talot). Kunkin päivän alussa näet reittiä kartan, josta näkyy lehden tilaajat (harmaat talot) ja ei-tilaajat (tummat talot).

Saat pisteitä jakamalla lehtiä asiakkaittesi postilaatikkoihin tai kustille. Jos et osu näihin kohteisiin, he laikkauttavat tilauksensa seuraavana päivänä! Jos menetät kaikki kymmenen asiakasta, saat potkut ja peli loppuu. Mutta silloin kun onnistut jakamaan lehdet kaikille asiakkaillesi, saat virheettömän jakelun bonuksen ja jos olet aiemmin menettänyt asiakkaitasi, saat yhden heistä takaisin uudelleen tilaajana.

SÄRKYMISBONUS. Voit myös kerätä lisäpisteitä rikkomalla ei-tilaajien ikkunoita, osumalla roskisiin, lampuihin, pensaisiin, hautakiviin sekä muihin eri kohteisiin.

YHTEENTÖRMÄYKSET. Pelin alussa sinulla on neljä elinäkää. Yritä parhaasi voimilla välttää kaikki esteet tulevia esteitä. Sillä jos et västää, tulee kolari ja putot pyörästäsi sekä menetät yhden elinajan.

LEHTIEN HANKKIMINEN. Voit kantaa enintään 10 lehteä kerrallaan. Voit kerätä lisää lehtikäärjä matkan varrella ajamalla niiden yli.

THE TRAINING COURSE

Once you have completed your route for the day, you can show off your stuff and earn additional points on the Training Course. You have 25 seconds to complete the course. When you enter the course, a countdown timer will appear in the place of the Bonus Point area of your screen. Toss papers at targets as you weave back and forth between obstacles. Jump the ramps to refill your supply of papers. Don't worry about crashing during the Training Course; it won't cost you a life.

DIE TRAININGSTRECKE

Sobald du deine tägliche Route zurückgelegt hast, kannst du auf der Trainingsstrecke dein Können zeigen und zusätzliche Punkte erzielen. Du hast für die Strecke 25 Sekunden Zeit.

Wenn du auf die Strecke fährst, erscheint ein Countdown-Zähler im Bonuspunkt-Bereich deines Bildschirms. Während du zwischen Hindernissen hin- und herfährst, mußt du Zertungen auf Ziele werfen. Spring über die Rampen, um dich mit neuen Zertungen zu versorgen.

Keine Angst vor Unfällen auf der Trainingsstrecke; du verlierst dabei kein Leben.

PARCOURS D'ENTRAÎNEMENT

Lorsque vous avez terminé vos livraisons pour la journée, vous avez la possibilité de montrer ce que vous savez faire, et de gagner des points supplémentaires sur le parcours d'entraînement. Vous avez 25 secondes pour achever le parcours.

Lorsque vous commencez un parcours, un compte à rebours apparaîtra sur votre écran, à la place des points de bonus. Envoyez vos journaux vers les cibles tout en sautant entre les obstacles. Sautez les tremplins pour faire le plein de journaux. Ne vous préoccupez pas des accidents qui pourraient survenir sur le parcours d'entraînement; ils ne vous coûteront pas de vie.

EL CURSO DE FORMACIÓN

Una vez que hayas completado tu ruta del día, tienes la oportunidad de demostrar tu valer y ganar puntos adicionales en el Curso de Formación. Tienes 25 segundos para completar el Curso. Cuando inicias el Curso, un cronómetro con la cuenta atrás sustituirá en tu pantalla el área del contador de puntos. Arroja periódicos a los blancos al tiempo que te abres camino adelante y atrás entre los obstáculos. Salta las rampas para reponer tu provisión de periódicos. No te preocupes de caer o chocar durante el Curso de Formación; aquí no te costará una vida.



IL PERCORSO DI ALLENAMENTO

Quando hai completato il percorso del giorno, puoi fare esibizione e guadagnare altri punti sul Percorso di Allenamento. Hai 25 secondi a disposizione per completare il percorso. Quando vi accedi, sulla zona dei Punti Premio sullo schermo appare un conto alla rovescia. Tira i giornali ai bersagli, mentre svirgoli avanti e indietro tra gli ostacoli. Salta le rampe per sfiorarli di giorno! Non preoccuparti di cadere nel Percorso di Allenamento, non ti costerà alcuna vita.

TRÄNINGSBANA

Så snart du har fullgjort din dagliga rutin kan du visa vad du kan, och tjäna extrapoäng på Träningsbanan. Du ges 25 sekunder att studera banan. När du antrar banan kommer en nedräkning att visas på platsen för Bonuspoäng-läret på din skärm. Sling bänningar mot mål medan du kryssar fram och tillbaka mellan hinder. Hoppa över ramperna för att fylla på träningsförrådet. Oroa dig inte för att krascha när du är på Träningsbanan: det kommer inte att kosta dig något liv.

TRAINEN

Als je klaar bent met je dagelijkse routine, kun je op de cursus je kunsten vertonen en ook nog extra punten verdienen. Je hebt 25 seconden om je cursus af te maken. Als je aan de cursus begint, verschijnt er een aftellende tijdopnemer op het gedeelte van het scherm waar anders de bonuspunten worden aangegeven. Terwijl je tussen de hindernissen zigzagt, mik je de kranten naar je doel. Spring over de ponten om je voorraad kranten aan te vullen. Op de cursus hoeft je je geen zorgen te maken over botsingen, het kost je geen leven.

VALMENNUSRATA

Pärvän reittiä jälkeen voit näyttää taitojasi ja ansaita lisäpisteitä valmennusradalla. Sinun on mentävä sen läpi 25:ssä sekunnissa. Tullessasi radalle ajanmittanimestyys näyttöön Bonus Point alueen paikalle. Hietä lehtä kontestaan puotehessasi edestakaisin esteiden välissä. Hyppää rampeilta läydentäkkesi lentovarastoasi. Ei haittaa, jos joudut yhteen törmäykseen valmennusradalla, sillä siellä ei menetä elinaikaa.

THE DAILY REPORTS

After the Training Course, the Daily Report screen will appear. If you missed or accidentally damaged any of the subscribers' houses, those houses will flash and then go dark to show you that they have cancelled their subscriptions. If you make all your deliveries successfully, you get to keep your subscribers and gain new ones. When you make it through the entire week, you'll make the News!

DIE TAGESBERICHTE

Nach der Trainingsstrecke erscheint der Tagesbericht-Bildschirm. Hast du die Häuser irgendwelcher Abonnenten ausgelassen (oder sie aus Versähen beschädigt), blinken diese Häuser auf und werden dann dunkel als Zeichen dafür, daß sie die Zeitung gekündigt haben. Hast du alle Zeitungen richtig abgeliefert, behältst du deine Abonnenten und gewinnst neue dazu. Bist du eine ganze Woche lang erfolgreich, kommst du in die Zeitung!

RAPPORTS JOURNALIERS

Après le parcours d'entraînement, vous verrez apparaître l'écran de Rapports Journaliers. Si vous avez oublié ou accidentellement endommagé la maison de l'un des abonnés, cette maison se mettra à clignoter, puis deviendra sombre, pour vous montrer que son propriétaire a annulé son abonnement. Si vous réussissez à faire vos livraisons, vous conserverez vos abonnés et en aurez de nouveaux. Lorsque vous aurez terminé une semaine entière, vous ferez la Une... des journaux!

LOS INFORMES DIARIOS

Después del Curso de Formación, aparecerá la pantalla del Informe Diario. Si te olvidaste cualquiera de las casas de los suscriptores (o por accidente rompiste una de sus ventanas), estas casas brillarán y luego se oscurecerán para avisarte de la cancelación de su suscripción. Si haces todos los repartos con éxito, mantendrás y acrecentarás el número de suscriptores. Cuando lo consigas hacer a lo largo de la semana, ¡tú serás la noticia!



IL RAPPORTO QUOTIDIANO

Dopo il Percorso di Allenamento, appare il Rapporto Quotidiano (Daily Report). Se hai mandato o accidentalmente danneggiato una delle copie degli abbonati, queste copie lampeggiano e poi si oscurano a significare che l'abbonamento è stato cancellato. Se sei riuscito a fare tutte le consegne, manterrai gli abbonati correnti e ne otterrai altri. Quando riesci a completare un'intera settimana, finisci in prima pagina!

DAGLIGA RAPPORTER

Efter Träningsbanan kommer Dagliga Rapport skärmen att visas. Om du missade eller genom en olyckshändelse skadade någon eller några av prenumeranternas hus kommer dessa att blinka, för att sedan bli mörka, för att visa dig att de har sagt upp sina prenumerationer. Om du levererar allt framgångsrikt kommer du att behålla dina prenumeranter och dessutom få nya. Om du klarar detta under en hel vecka kommer du att göra nyheter!

HET VERSLAG VAN DE DAG

Na de cursus verschijnt het scherm met het verslag van de dag, als je per ongeluk een paar huizen van abonnees gemist hebt, gaan de huizen flitsen en worden dan donker, hieraan kun je zien dat ze hun abonnement afgezegd hebben. Als je al je kranten goed afgeleverd hebt, houd je de abonnees en krijg je nieuwe. Als je de hele week afmaakt, kom je in het Nieuws!

PÄIVITTÄISET RAPORTIT

Valmennusradan jälkeen kuvaruutun tulee päivittäinen raportti. Jos et osunut jonkun tilaajan taloon tai vahingossa vaunottt tilaajan taloa, ne talot vilkkuvat ja sitten tulevat tummiksi, mikä osoittaa niiden peruneen tilauksensa. Jos suuntaat kaikki jaksut onnistuneesti, voit pitää tilaajasi ja saat jopa uusia. Päästyäsi läpi koko viikon lehtenjakon, joudut uutisiin!

THE HIGH SCORE BOARD

Move up and down to change letter; left and right to move position. Press 1 or 2 to enter your initials.

POINTS

The following points are for Easy Street. Scores double for Middle Road; triple for Hard Way.

Paper in porch or hit side of mailbox.....	100
Paper in mailbox.....	250
Jump dirt pile in street.....	200
Jump ramps in Training Course:	
All jumps.....	200
Damage property in the same non-subscriber's yard:	
1st hit.....	100
2nd.....	200
3rd.....	300
4th.....	400
5th.....	500
6th.....	600
7th.....	700

DIE HIGH SCORE-TABELLE

Bewege den Cursor nach oben oder unten, um Buchstaben zu verändern, und auf der Zeile nach rechts oder links. Drücke Knopf 1 oder 2, um deine Initialen einzugeben.

PUNKTE

Die folgenden Punktzahlen gehen für die "Easy Street". Die Punkte verdoppeln sich in der "Middle Road" und verdreifachen sich im "Hard Way".

Zeitung vor der Haustür abgelegt oder Briefkasten getroffen.....	100
Zeitung im Briefkasten abgelegt.....	250
Übersprungener Anfallhaufen auf der Straße.....	200
Von den Rampen auf der Trainingsstrecke springen:	
Alle Sprünge.....	200
Den Besitz im Hof desselben Nicht-Abonnenten beschädigen:	
1. Treffer.....	100
2.....	200
3.....	300
4.....	400
5.....	500
6.....	600
7.....	700

TABLEAU DES MEILLEURS SCORES

Pour faire défilér les lettres, appuyez vers le haut ou le bas sur le Bouton-D; appuyez ensuite vers la gauche ou la droite pour passer à la position suivante. Appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour entrer votre nom.

POINTS

Les points suivants concernent Easy Street. Le score double pour Middle Road, et triple pour Hard Way.

Livrer le journal au porche de l'abonné ou toucher le côté de la boîte aux lettres.....	100
Livrer le journal à la boîte aux lettres de l'abonné.....	250
Sauter les tas d'ordures dans la rue.....	200
Sauter les tremplins sur le Parcours d'Entraînement:	
Tous les sauts.....	200
Endommager les biens dans le jardin des non-abonnés:	
1ère touche.....	100
2nde.....	200
3ème.....	300
4ème.....	400
5ème.....	500
6ème.....	600
7ème.....	700

LA TABLA DE PUNTUACION ELEVADA

Pulsa arriba y abajo para cambiar la letra; izquierda y derecha para mover la posición. Pulsa 1 o 2 para inscribir tus iniciales.

PUNTUACION

Los siguientes puntos son para Easy Street. El doble de puntos para Middle Road y el triple para Hard Way.

Periódico en el porche o cerca del buzón.....	100
Periódico en el buzón.....	250
Saltar un montón de escombros en la calle.....	200
Saltar rampas en el Curso de Formación:	
Todos los saltos.....	200
Dañar la propiedad del mismo no suscriptor.	
1ª vez.....	100
2ª.....	200
3ª.....	300
4ª.....	400
5ª.....	500
6ª.....	600
7ª.....	700

LA TABELLA DI PUNTEGGIO ELEVATO

Muovi su e giù per cambiare lettera, a sinistra e a destra per spostare posizione. Premi 1 o 2 per inserire le tue iniziali.

PUNTI

I punti che seguono sono per Easy Street. I punti si raddoppiano per Middle Road e si triplicano per Hard Way

Giornale sul portico o colpisce lato della cassetta.....100

Giornale nella cassetta delle lettere.....250

Salta mucchio di terriccio per strada.....200

Salto di rampe nel Percorso di Allenamento

Tutti i salti.....200

Danni alle cose nel corbello dello stesso non abbonato:

1° colpo.....100

2° colpo.....200

3° colpo.....300

4° colpo.....400

5° colpo.....500

6° colpo.....600

7° colpo.....700

HÖGPOÄNGSTAVLAN

Flytta upp och ner för att ändra bokstav; vänster och höger för att ändra position. Tryck på 1 eller 2 för att lå in dina initialer.

POÄNG

Följande poäng är för Easy Street. Poängen fördubblas för Middle Road; samt tredubblas för Hard Way.

Tidning på veranda eller trätarf sida på postlådan.....100

Tidning i postlådan.....250

Hoppa över skräphög på gatan.....200

Hoppstämper på Träningsbanan:

Alla hopp.....200

Förstöra egendom på en och samma icke-prenumerants gård:

1:a träffen.....100

2:a.....200

3:e.....300

4:e.....400

5:e.....500

6:e.....600

7:e.....700

HET HOGE SCORE BORD

Beweeg naar boven en naar beneden om een letter te veranderen, naar links en rechts om de positie te verplaatsen. Druk op knop 1 of 2 om je initialen erop te zetten.

PUNTEN

De volgende punten gelden voor de Markelijke straat. Voor de Middelmatige laan krijg je het dubbele aantal en voor de Moelijke weg krijg je er drie keer zoveel.

Krant in het ponsaal of de zijkant van de brennenbus geraakt.....100

Krant in brennenbus.....250

Over afvalhoop in de straat gesprongen.....200

Over de oort op de cursus gesprongen:

Alle sprongen.....200

Schade toegebracht aan eigendommen op het terrein van dezelfde niet-abonnee:

1ste treffer.....100

2de.....200

3de.....300

4de.....400

5de.....500

6de.....600

7de.....700

TULOSTAULUKKO

Likuta ylös ja alas vaihtaaksesi kirjaimen; vasemmalle ja oikealle vaihtaaksesi sijainnin. Paina 1:tä tai 2:tä kirjontaaksesi alkukirjaimesi

PISTEET

Seuraava: pisteet saati Easy Streetillä Kaksinkertaiset pisteet: Middle Roadilla ja kolminkertaiset pisteet Hard Waylla.

Lehti kustalle tai osuu postilaatikon sivuun.....100

Lehti postilaatikkoon.....250

Kadulla olevan roskakasan yli hyppaaminen.....200

Rampoina hyppaaminen valmennusradalla:

Kakku nautti.....200

Omaisuden vaunontaminen saman eläimän pihalla:

1 osuma.....100

2 osuma.....200

3 osuma.....300

4 osuma.....400

5 osuma.....500

6 osuma.....600

7 osuma.....700

OBSTACLES

Skateboard lendors
The Grim Reaper
Trees
Lawn Mowers
Lawn Ornaments
Garbage Cans
Mad Bombers
Sign Post
Fighters

Breakdancers
Motorcycles
Fences
Cats
Tricycles
Grates
Manholes
Street People
Cars

Workmen
Dogs
Tires
Joggers
Tombstones
Dog Houses
Fire Hydrants
Bums

HINDERNISSE

Skateboardfahrer
Der Sensenmann
Bäume
Rasenmäher
Vorgartendekorationen
Mülltonnen
Verrückte Bombenleger
Hinweisschilder
Kämpfer

Breakdancer
Motorräder
Zäune
Katzen
Dreiräder
Gitter
Gulldeckel
Vagabunde
Autos

Arbeiter
Hunde
Reifen
Jogger
Grabsteine
Hundehütten
Hydranten
Penner

OBSTACLES

Mordus de Skateboard
La Faucheuse
Arbres
Tondeuses à gazon
Objets ornementaux de jardin
Poubelles
Terroristes fous
Panneau
Bagarreurs

Smurfs
Motos
Barrières
Chats
Tricycles
Grilles
Bouches d'égout
Gens de la rue
Voitures

Ouvriers
Chiens
Pneus
Joggers
Tombees
Niches
Bouches d'incendie
Clochards

OBSTACULOS

Entusiastas del Monopatín
El Segador Malhumorado
Árboles
Cortacespedes
Ornamentos de jardín
Cubos de Basura
Perrunos
Señales de Tráfico
Peles Callejeras

Bailarines de Breakdance
Motocicletas
Vallas
Gatos
Triciclos
Parrillas
Alcantarillas
Peatones
Coches

Trabajadores
Perros
Llantas
Corredores de jogging
Lápidas
Casetas de perro
Bocas de Fuego
Vagabundos

OSTACOLI

Fanabo su skateboard
La Morte
A'ber
Tagliaerba
Accessori da Giardino
Secchi Spazzatura
Bombardieri Pazzi
Cartelli Stradali
Lottatori

Danzatori di Break
Motocicli
Staccionale
Gatti
Tropicci
Ginglie
Tombini
Passanti
Macchine

Operai
Canì
Copertoni
Podisti
Lapidi
Canili
Bocche Antincendio
Crebri

HINDER

Skateboardstantaster
Liemannen
Träd
Gräsklippare
Gräsmatts-ornament
Sopplunnor
Garna bombare
Vägskyttar
Bråkmakare

Breakdancers
Motorcyklar
Staket
Katter
Trenjringar
Oppna soisar
Brunner
Folk på gatan
Bilar

Arbetare
Hundar
Däck
Joggare
Gravstenar
Hundkojor
Strandposter
Luffare

HINDERNISSEN

Skateboardslanternen
Zeiseman
Bomen
Grasmaaimachines
Tuinornament
Vuilnsbakken
Gekke bommengooiers
Verkeersborden
Vachtersbazen

Breakdancers
Motorfietsen
Hekken
Katten
Driewielers
Roosters
Mangaten
Mensen op straat
Auto's

Werkmensen
Honden
Banden
Joggers
Grasstenen
Hondenoiden
Brandkranen
Lanterlanters

ESTEET

Skeittari-ntoikijora
Viikatemies
Puna
Ruuhoniekureita
Ruuhokentän koristeita
Roska-astioita
Hulluja pommittajia
Ilmoituslaulu
Taistelijoida

Break-tanss-joita
Moottoripyöriä
Autoja
Kissoja
Kolmipyöriä
Ritiloita
Miestuukkuja
Kadun ihmisiä
Autoja

Työmiehiä
Koina
Penkka
Hökkääjiä
Hautakiviä
Kolrankoopeja
Paloposteja
Maankienäjiä

HINTS

- You may prefer to lose many of your customers so you can go on a "trashing" rampage. Or you can be good and try for Perfect Deliveries. See which strategy scores higher for you.
- Dirt piles in the street can be used for making jumps, which will score points for you.
- Trenches and craters can knock you over if you're riding too fast. Go slowly over these.
- Jumping ramps in the Training Course also replenishes your paper supply.

TIPS

- "Viel leicht willst" du deine Kunden verlieren und lieber einen Zerstörungsfeldzug antreten. Du kannst aber auch ein guter Junge sein und die "Perfekte Auslieferung" anstreben. Probiere aus, mit welcher Strategie du mehr Punkte erzielst.
- Abfallhaufen auf der Straße kannst du als Rampen für Sprünge benutzen, um Extrapunkte zu bekommen.
- Gräben und Schlaglöcher können dich vom Rad holen, wenn du zu schnell bist. Fahre also langsam darüber hinweg.
- Wenn du auf der Trainingsstrecke über Rampen springst, erhältst du zusätzliche Zeitungen.

TRUCS

- Vous pouvez choisir de perdre plusieurs clients pour pouvoir tout casser, ou vous pouvez de faire des livraisons parfaites; choisissez la stratégie qui vous permet d'améliorer votre score.
- Les tas d'ordures dans la rue peuvent être utiles comme tremplins qui vous permettront de gagner des points.
- Les trous et les tranchées peuvent vous faire tomber si vous roulez trop vite. Ralentissez pour affronter ces obstacles.
- Si vous sautez les tremplins du parcours d'entraînement vous ferez également le plein de journaux.

AYUDAS

- Puede que prefieras perder muchos clientes de manera que puedas ir como loco rompiéndolo todo. O puede que quieras ser bueno e intentar un Reparto Perfecto. Descubre cuáles es la estrategia que más puntos te proporcionará.
- Los montones de estiércol que hay en la calle se pueden usar para saltar, lo que te proporcionará puntos.
- Las zanjas y cráteres pueden hacerte caer si vas demasiado deprisa. Ve despacio cuando sortees estos obstáculos.
- Saltar rampas en el Curso de Formación también repone tu provisión de periódicos.

SUGGERIMENTI

- Se preferisci perdere parecchi dei tuoi clienti, puoi scatenarti a "spaccatutto". Oppure puoi fare il bravo e cercare di fare Consegne Perfette. Vedi tu quale strategia ti porta più punti.
- I mucchi di fieno sulla strada si possono usare per i salti, che li procurano altri punti.
- I fossi e le buche possono farti cadere se vai troppo forte. Su questi cerca di andare piano.
- Il salto delle rampe nel Percorso di Allenamento ti rifornisce anche di giornali.

RÅD

- Du kanske föredrar att förlora många av dina kunder så att du kan införa en "träsning"-härjning. Eller du kan sköta dig och försöka uppnå Perfekta Leveranser. Se vilken strategi som ger dig mest poäng.
- Skräphögar på gatan kan användas för hopp, vilket ger dig poäng.
- Diken och kratrar kan få dig att falla om du cyklar för fort. Åk sakta över dessa.
- Hoppdamper på Träningsbanan fyller också på ditt träningsförråd.

RAADGEVINGEN

- Misschien verlies je liever een aantal van je klanten, zodat je als een vandaal tekeer kunt gaan. Of je kunt je best doen en bonuspunten voor perfecte bezorging zien te bemachtigen. Zie maar eens met welke strategie je een hoger puntenaantal behaakt.
- Hopen afval in de straat kunnen voor sprongen gebruikt worden, waar je ook punten mee kunt behalen.
- Geulen en kraters kunnen je ten val brengen als je te snel rijdt. Ga er langzaam overheen.
- Als je op de cursus over oortien springt, wordt je voorraad kranten ook aangevuld.

VIHJEITÄ

- Voi olla, että haluat menettää monia asiakkaitasi, jotta voit riehua mielettömästi. Tai naluat olla kihti ja yrittää viimeistöntä lehdenjakoa. Ota selville, millä strategialla saat eniten pisteitä.
- Kadulta olevia roskakasoja voi käyttää hyppäämiseen, mistä saat pisteitä.
- Jos ajat liian nopeasti ojen ja kuoppien yli, kaadut. Mene niiden yli hitaasti.
- Rampoilta hyppäämällä valmennusradalla uudistat lehtivaraasi.

HANDLING THIS CARTRIDGE

This cartridge is intended exclusively for the SEGA GAME GEAR SYSTEM.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
- ② Do not bend!
- ③ Do not subject to any violent impact!
- ④ Do not expose to any direct sunlight!
- ⑤ Do not damage or disfigure!
- ⑥ Do not place near any high temperature source!
- ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- * Be sure to take an occasional recess during extended play.



VORSICHTSMAßREGELN FÜR DEN UMGANG MIT DER SPIELKASSETTE

Diese Spielkassette dient ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA GAME GEAR Steuerschlüssel.

Umgang und Pflege

- ① Nicht ins Wasser legen!
- ② Nicht biegen!
- ③ Vor starken Stößen schützen!
- ④ Nicht an Plätzen mit direkter Sonnenbestrahlung ablegen!
- ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
- ⑥ Nicht in der Nähe von Wärmequellen ablegen!
- ⑦ Zum Reinigen niemals Verdünnern, Benzol o. dergl. verwenden!
- Falls feucht, vor dem Gebrauch trockenwischen.
- Bei Verschmutzung mit einem weichen, mit Seifenwasser angefeuchteten Tuch abwischen.
- Nach Gebrauch in der Kassettenschachtel aufbewahren.
- * Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!



MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le SEGA GAME GEAR SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
- ② Ne pas la plier!
- ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
- ④ Ne pas exposer au soleil!
- ⑤ Ne pas abîmer!
- ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
- ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précautions à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- * N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.



MANIPULACIÓN DE ESTE CARTUCHO

Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema GAME GEAR DE SEGA.

Para emplearlo correctamente

- ① ¡No lo meta en agua!
- ② ¡No lo doble!
- ③ ¡No lo golpee con fuerza!
- ④ ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No lo estrope ni desfigure!
- ⑥ ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
- ⑦ ¡No lo exponga a los diluyentes, de pintura, bencina, etc.!
- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
- Cuando se ensucie, límpielo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Póngalo en su caja después de utilizarlo.
- * No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.



USO DELLA CARTUCCIA

Questa cartuccia è stata creata esclusivamente per il sistema SEGA GAME GEAR.

Per un uso appropriato

- ❶ Non immergerla nell'acqua!
- ❷ Non piegarla!
- ❸ Non sottoporla ad alcun impatto violento!
- ❹ Non esporla alla luce solare diretta!
- ❺ Non danneggiarla o manometterla!
- ❻ Non collocarla vicino a qualsiasi tipo di alta fonte di calore!
- ❼ Non esporla a trifolena, benzina ecc.!
- Quando si bagna, asciugarla completamente prima di usarla nuovamente.
- Quando si sporca, pulirla accuratamente con un panno soffice inumidrito di acqua insaponata.
- Dopo l'uso riporla nella sua custodia.
- * Se giochi per lungo tempo, riposatevi di tanto in tanto.

KASSETTSKÖTSEL

Denna spelkassett kan bara spelas i Segas spelmodul SEGA GAME GEAR.
Korrekt kassettskötsel

- ❶ Tappa inte kassetten i vatten!
- ❷ Försök inte att böja spelkassetten!
- ❸ Utsätt inte kassetten för hårda stötar!
- ❹ Utsätt inte kassetten för solskin!
- ❺ Var försiktig så att kassetten inte skadas eller blir deformation!
- ❻ Placera inte kassetten på platser där den utsätts för värme!
- ❼ Använd aldrig lösningsmedel bensin, o.s.v., för att rengöra kassetten!
- När kassetten har blivit våt: låt kassetten torka helt och hållet innan du sätter i kassetten i spelmodulen.
- När kassetten blivit smutsig: torka försiktigt kassetten med en trasa som fuktats i tvålatten.
- Efter spelslut: kom alltid ihåg att sätta i kassetten i kassettasken.
- * Kom ihåg att då och då vila dig under en långvarig spelsession.

HOE BEHANDEL JE DEZE CASSETTE

Deze cassette is exclusief gemaakt voor het SEGA GAME GEAR SYSTEM

Voor Juist Gebruik

- ❶ Houd hem uit de buurt van water!
- ❷ Buig hem niet!
- ❸ Stoot hem nergens tegenaan!
- ❹ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
- ❺ Beschadig of verdraai hem niet!
- ❻ Leg hem niet in de buurt van hete of gloeiende voorwerpen!
- ❼ Maak hem niet schoon met thinner, benzine enz.!
- Als hij nat wordt, maak hem dan eerst helemaal droog voordat je hem gebruikt!
- Als hij vuil is, maak hem schoon met een zachte, vochtige doek.
- Stop hem in zijn hoes als je hem niet gebruikt.
- * Neem af en toe een pauze als je erg lang speelt.

TÄMÄN KASETIN KÄSITTELY

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan SEGA GAME GEAR järjestelmään.

Oikea käyttö

- ❶ Älä kostuta veteen!
- ❷ Älä taivuta!
- ❸ Älä kolhaise voimakkaasti!
- ❹ Älä aseta attiksi suoralle auringon paisteelle!
- ❺ Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista!
- ❻ Älä aseta minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
- ❼ Älä aseta attiksi tinnerille, bensiinile, ym.!
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankaalla, joka on kostutettu saippuaiseen veteen..
- Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.
- * Pidä huolta siitä, että keskeytät pelin ajoittain, kun pelaat kauan aikaa.



ALSO AVAILABLE FROM TENGEN

On Mega Drive

PAC MANIA
KLAX
HARD DRIVIN'
PITFIGHTER
POPILS
DRAGONS FURY

On Game Gear

MARBLE MADNESS
PAPERBOY
KLAX

**PLEASE READ THIS MANUAL
VERY CAREFULLY**



SEGA™
PRINTED IN JAPAN

Patents:
U.S. # 4,442,486/4,454,594/4,462,076;
Europe # 80244; Canada # 1,183,276;
Hong Kong # 88-4302; Singapore # 88-155;
Japan # 82-205605 (Pending)

Paperboy™ Atari Games; Licensed to Tengen Inc. © 1988, 1989
Atari Games; © 1991 Tengen Inc.

This game is Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the
SEGA GAME GEAR SYSTEM.

'SEGA' and 'GAME GEAR' are trademarks of Sega Enterprises Ltd.